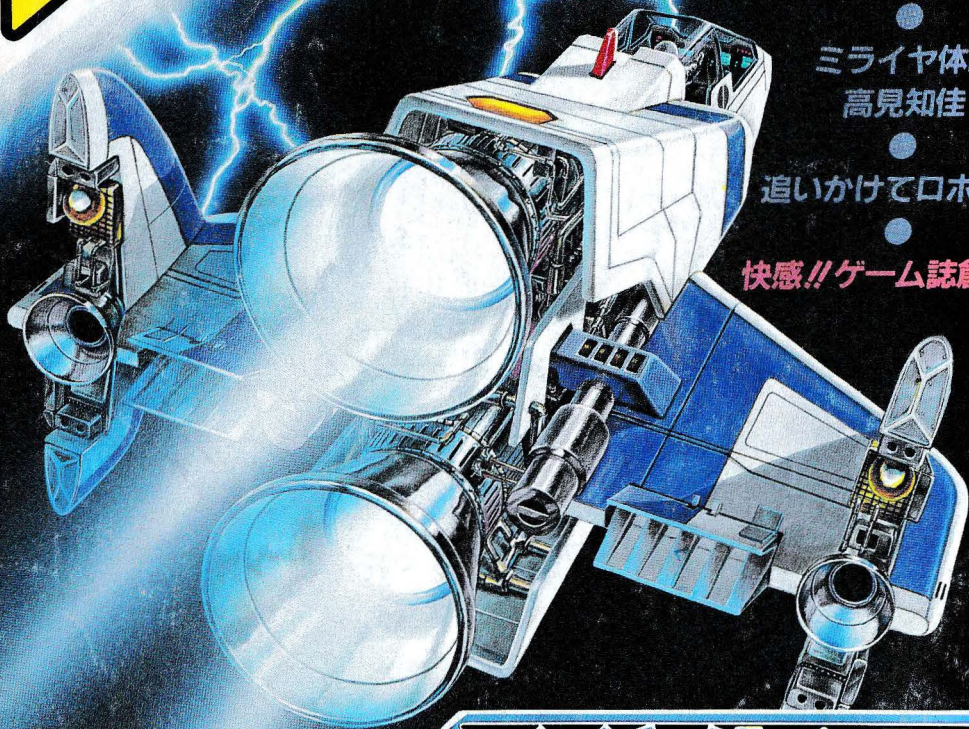
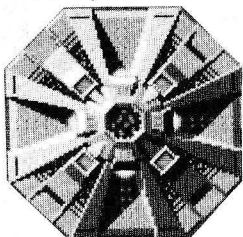
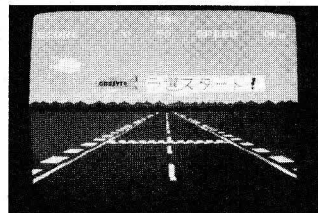
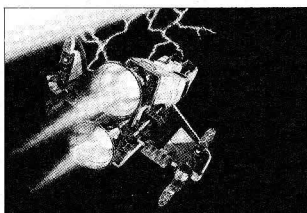
NG
エヌジー
namco
COMMUNITY
MAGAZINE
1983
創刊号
話題騒然！
ゼビウスの正体は!?
ポール・ポジション
ミライヤ体験
高見知佳
追いかけてロボット
快感!!ゲーム誌創刊！
XEVIOUS
ゼビウス

教授、脚線美の計算はまだ無理のようです。

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ

エヌジー

NO. 1

創刊号 1983

CONTENTS

COVER

話題騒然のNEWゲーム
"ゼビウス"のマイシップ、"ソルバルウ"
イラストレーション・鏡 泰裕

ゼビウス

東京・ロンドン・ニューヨーク…

がやって来た!!

こんなにも“ビューティフル”なゲームがあっただろうか?
一目見たときからキミはもうゼビウスのとりこ。

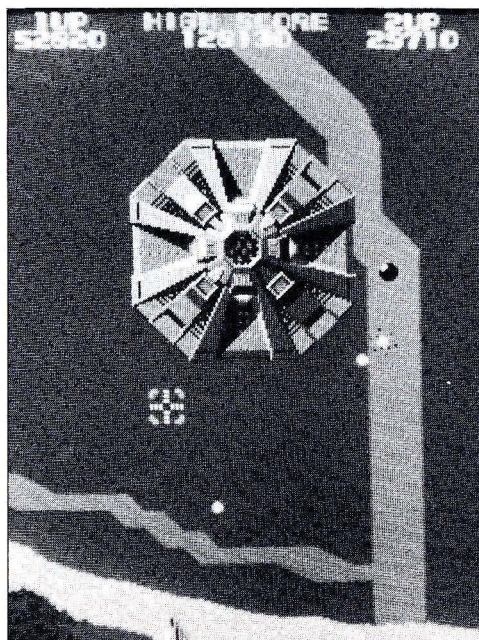
おもわず「ビュウティフルウウ!!」と叫びたくなってしまう、画面の美しさ。

今もっともイマいコンピュータ・グラフィックスをタテヨコ縦横に駆使した、目にもあざやか鮮明画像!!とはいってもテレビのコマーシャルではありません。ゼビウス!ゼビウスなのだ!!

ゼビウスは、コンピュータ・グラフィックスの高度に洗練された映像で、まったく新しいゲームの世界を創りあげた。

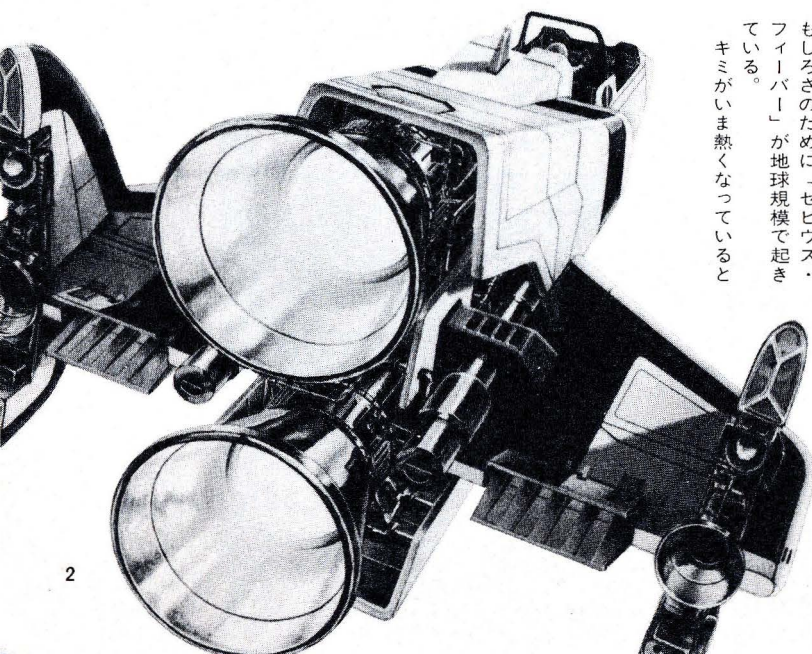
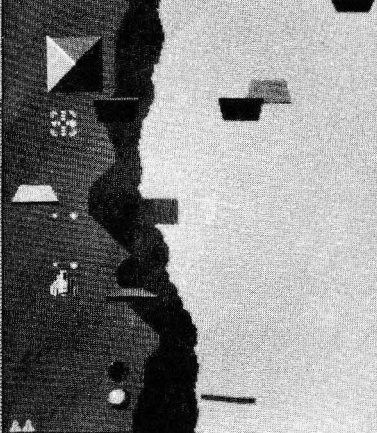
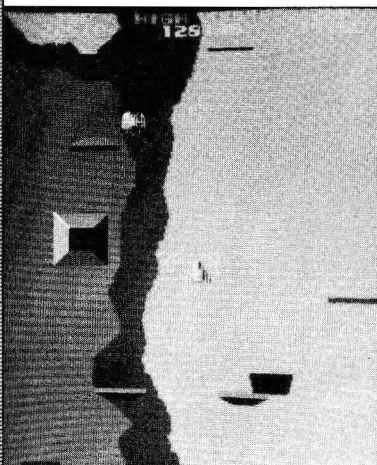
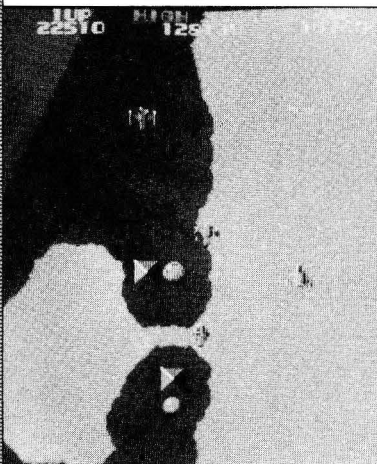
草原のいきいきフレッシュグリーン、海のあおあおマリンブルー……「地球は青かった!」のあの宇宙飛行士のうちふるえて叫んだ、大きな感動がふたたびやってきたのだ。

こんなにもビューティフルな世界があったのか!!!!!!!!

ゼビウスは、そのビデオ画面を見ているだけでも楽しくなってくるのです。

地球規模でゼビウス旋風

なんと日本、アメリカ、ヨーロッパ同時発表なのだ!!

〝ゼビウス熱〟が全世界中に同時発生!!
ゼビウスは、世界各国で旋風を巻き起こし、そのあまりのおもしろさのために「ゼビウス・フィーバー」が地球規模で起きている。
キミがいま熱くなっていると き、海のむこうにもフィーバってる仲間がいっぱいいるなんて、なんて、なんて、国際親善的すばらしさなのだ。

知りたい、知りたい、

謎 この奥にどんな謎が隠されているのか？

シューン、シューンとトーロイドが攻撃してきたら、次はタルケンが弾を撃ってくる。地上からはデロータの連続攻撃だ。

「さあ来い、さあ来い」と声をあげてしまい、「オレをバカにするやつらは、これをくらえ！」とザッパーをバリバリバリバリと撃ち、ブラスターをキュイーン、キュイーンと落とす。

次には何が出てくるか、どういう場面が展開するか？

「負けないぞ、負けないぞ、負けてたまるもんか！」

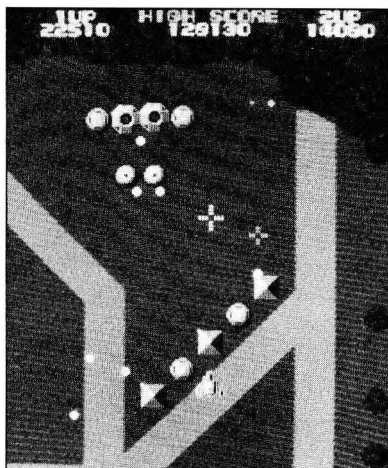
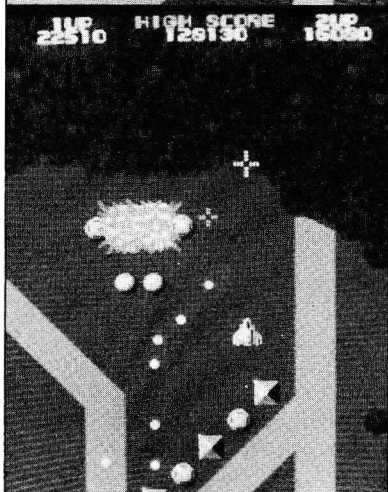
バリバリバリバリ……キュイーン、キュイーン、キュイーン……

……

ゼビウスは、こんなにも過激な、カゲキな、そして、あまりにもカンゲキ的なゲームなのです。

Ⓐ－１ バキュラをかわしながら、ガルバーラを攻撃。

Ⓐ－２ 攻撃終了後、海上を飛行。タルケン１機が襲来。

Ⓐ－３ 入江を横に見ながら飛行。ジアラ編隊がやってきた!!

Ⓑ－１ バーラ、ゾルバク上空からデロータを攻撃。

Ⓑ－２ 大爆発しながら破壊するデロータ。

ナスカ平原の巨大地上絵

南米ペルーの首都リマ南方にあり、1938年に発見された巨大な地上絵。いまから約1,500年前の紀元500年頃につくられ、約500㎞²にわたって、30mから最大250mまでの具象図形が約800個も一筆書きで描かれている。

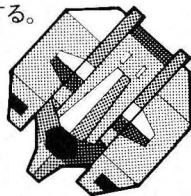
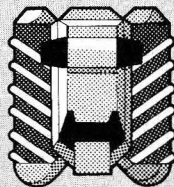
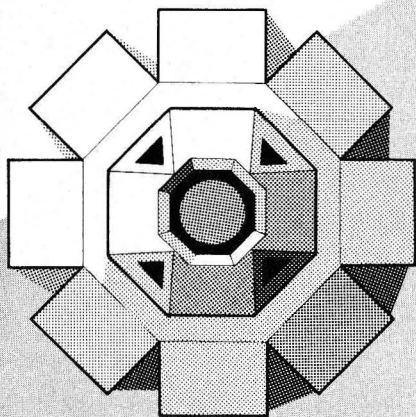
その図形線や平行線の方向をたどると、太陽、月、星座の軌道上にあたり、天文カレンダーではないかといわれている。

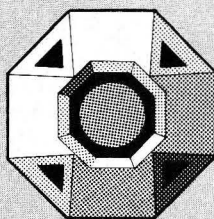
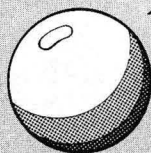
また、UFOの滑走路説、残留宇宙人のおたすけ合図説…など、まことしやかに宇宙のちまたでは噂されているのだ。

次は何か？ついつい楽しくなってしまうほど次々とやってくるキャラクター群!!

ザカート
突然、空中に出現。消滅と同時に弾を発射。

タルケン
有人機。攻撃後は即座に退却する。

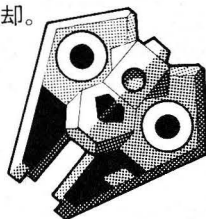
ゾシー
ぐるぐる回りながら攻撃してくる。奇怪な動きにはは注意。

グロブター
有人の水陸両用車。攻撃してこない。

ガル デロータ
デロータの大きいもの。

地上物

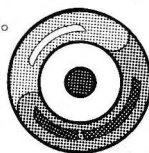
ログラム
至るところにあり、弾を次々と撃ってくる。

デロータ
多数の弾を連続して撃ってくる。

ゼビウスには、なんと20種以上ものキャラクターが次から次へと出てくる。
コンピュータ・グラフィックスの高い完成度は、シェイプ・アップされた個性的な形に生かされており、モノトーンのグラデーションによる圧倒的な質感と洗練された動きでキミに迫ってくる。
「アッ、アブナイ!!」そのあまりの迫力に思わず身をよけようとし、「もうボクをいじめないで」と嘆願しながらも、一方では「男じゃないか!」と自らの固く小さなおヒップにむちうちつつ、ヒヒン、ヒン、ヒンと品のない雄たけびをあげてしまうのだ。
こうなったら、もう最後!いや、もう最高!!
ゼビウスのもつSF感覚に、キミのうれしはずかしのSM感覚が入りまじり、ついつい家も忘れ、彼も彼女も忘れ、男いっぴき、ゼビウスのめくるめく異次元世界へと飛び立っていくのであります。

空中物

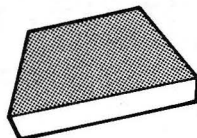
カピ

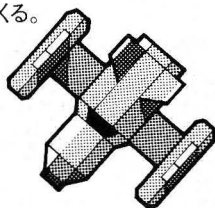
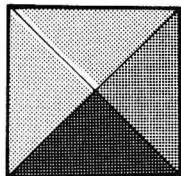
有人機。攻撃後は旋回して退却。

トーロイド

無人機。身をひるがえしながら飛んでくる。

ギド スパリオ

高速で急に飛来してくるので要注意。

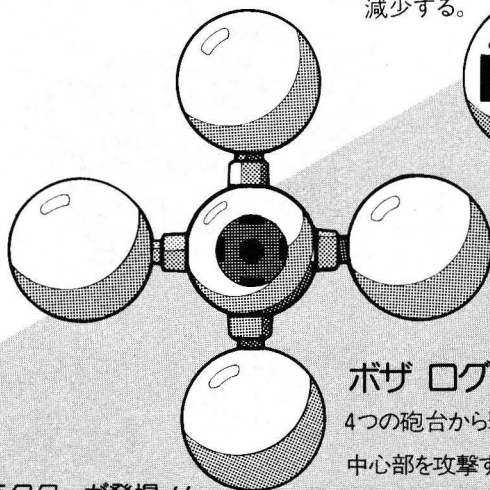
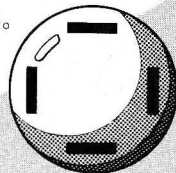
バキュラ

敵の建造材料。撃っても破壊できない。

ジアラ

有人機。回転しながら攻撃してくる。

ゾルバク

破壊すると、敵の攻撃が減少する。

バーラ

大小あり。攻撃してこない。

ボザ ログラム

4つの砲台から撃ってくる。中心部を攻撃すると、すべて破壊される。

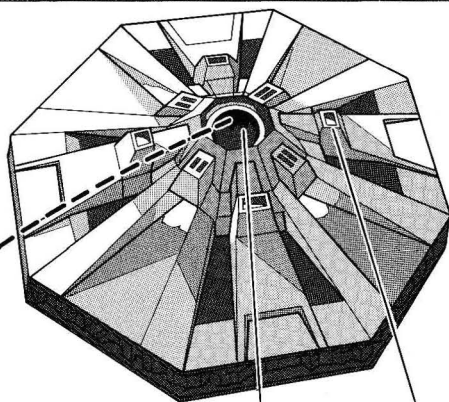
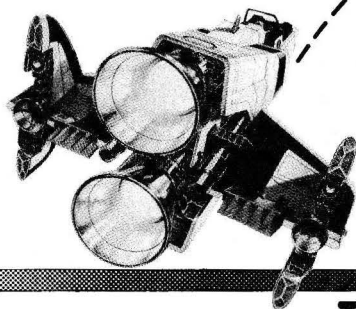
このほかにも多数のキャラクターが登場!!
そのなかには隠れキャラクターもあって、魅力満載。

これらの図は、キャラクターの画面に見える印象を編集室にて描いたものです。

敵浮遊要塞アンドア ジェネシス

エリアが進むと、敵の浮遊要塞アンドア ジェネシスが出現!!巨大なその姿はまさに圧巻。アンドア ジェネシスをいかに攻撃するかがクライマックスだ。

●ソルバルウ

得点が20,000点と60,000点に達すると、ソルバルウが1機ずつ追加。
さらに60,000点ごとに1機ずつふえる。

●中心核(コア)

ここにブラスターを命中させると、要塞の機能は完全に停止。

●砲台(アルゴ)

ここからは激しく攻撃してくる。これをいかにかわすかがポイント。

攻撃性・操作性アップ!!

ゼビウスには、空中物・地上物攻撃用に2つのボタンがあり、ソルバルウ(マイシップ)は8方向レバーで操作する。

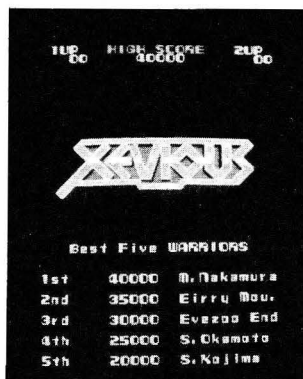
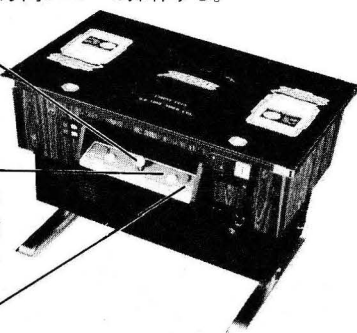
●8方向レバー

手なりにソルバルウが動くため、プレイヤーは思うまま操作できる。

●ザッパー

空中物攻撃用。1画面あたり3発も連射でき、攻撃力が飛躍的にアップ。なお、フルオートでも発射できる。

●ブラスター

地上物攻撃用。照準を合わせて発射。地上物のほうが高得点。
※ザッパー、ブラスターは左右に1つずつあり、右撃ちも左撃ちも可。

●ネーム入れ

ベスト5のネーム入れは、レバーで文字を選びザッパーボタンで入力。さらに、ブラスターボタンを押しながら入力すると、なんと小文字でも表現OK!!

今年中に息子か娘ができる。ゲーム上手なお父さん。尊敬されるだろうか？(古パパ)

Crossover Media

〈感動のノン・フィクション・ストーリー〉

ひょうきん レロレロ事件 〜前編〜

はまぐり

まかちゃん著

あれは忘れもしない「映画の日」の出来事であった。

私は友人の中でもとびぬけておもしろいＭ美と二人で、終業のチャイムとともに会社をとびだした。というのも、サンライズカマタ通りのイトーヨーカドーの４Ｆにあるカマタ宝塚で、七百円で、「ハイティーン・ブギ」を観るためだった。まず「レロレロ」の話をする前に、「ハイティーン・ブギ」のことを少し話したいと思う。

かどのサン・テ・オレでハンバーガー、ポテト、コーラと完璧に準備して、見ながら食べながらおなかがおかしくなるほど笑った。突然ヨッチャンの顔がスクリーンいっぱいに映ると、訳もなく笑ったりもした。マッチもトシちゃんもシブい暴走族の役をもらって、カッコイイつなぎや皮ジャンとか着ていたが、なぜかヨッチャンだけは、同じ暴走族でもオーバーオールとかガソリンスタンドの修理工の服とか、継子(まま)扱いのようにみすぼらしかった。マッチがボーカルでヨッチャンがギターをやってるバンドが、晴れ舞台のコンクールに出場する時も、今度こそカッコイイ衣装かな?と期待してたら、変な豹豹柄のパンツをはいてたので気の毒になった。

そして最後のシーンはとにかくエグイ。(ちょっと古いがこの表現が最適なのである!)ミュージカルのフィナーレを意識してるらしく、主人公のマッチとモモコとそして突然現われた数人のダンサーたちが、三流銀行のショーウインドの中にありそうな、虹色の階段の上で踊りだした。その衣装がまた過激に古くさく、ジャージー地の短いシマシマベストや、ベルボトムのパンタロンとか、サイケデリックやミニ、マキシのスカートが全盛した頃のファッションで、中には顔を黒く塗ってアフロヘアにしている困った人もいた。時折アップになるダンサーの顔に注目すると、私の嫌いなしつこい顔立ちだった。でも誰もがもう若くなくって、思わずこの人たちの行く末が心配になった。その心配な人たちが突然、マッチとモモコを囲んで輪になって、中心の主人公に向かって両手を伸ばし、指をひらひらさせるという、ものすごく古くさいアクションの踊りをしたのだ。あまりに驚いて、私たち二人はスクリーンを指さし、イスからころげ落ちそうになって笑いまくった。七百円はおろか、少なくとも千百円は楽しんだ映画だと思う。映画の興奮も冷めぬままに、行きつけの飲屋へ迷わず直行した。「すきずき」というお店で、電話番号は（７３６）−８１５で、「７３６のイッパイイコウ！」と大変覚えやすい。まあ、そんなことはどーでもよい。そこで、世にもめずらしい、大変ひょうきんな事件が起きたのである！

ー次号につづくー

誠に残念ながら、本誌のページの都合上、物語の実においしい部分は次号にまわさなくてはならない。「レロレロ」という言葉自体、大変意味が深く味わいある言葉なので、読者諸君は次号が出るまでボーッと過ごさずに、「レロレロ」という響きと舌ざわりをしっかり耳と口中にとどめ、あの後(あと)「すきずき」で何が起こったのか、「レロレロ」とはいったい何なのか、毎日感覚をとぎすませて探り出してほしい。各自でいろいろ推理して、お友だちと発表しあってもおもしろい。

だば、この次逢えるその日まで、私あなたに首ったけ、浮気しないで待っててね。（筆者）

「お元気？」のかわりに「お便器？」または「おペンキ？」といおうじゃないの。(わからん)　(O)

NG用語辞典

シミュレーション・ゲーム
①実際にある事象をまねてつくったゲーム。限りなく現実に近いゲーム。
②趣味レーションのゲーム。

コピー・ゲーム〔copy・game〕
①実際にあるゲームをまねてつくったゲーム。限りなく犯罪に近いゲーム。

CPU〔central processor unit〕
中央演算処理装置という1チップマイコンのことをこう呼ぶ。普通のパソコンには、これが1個使用されているが、「ディグダグ」など高度なビデオゲームには3個、「ポールポジション」には7個も使われている。

バグ〔bug〕
虫のこと。ゲーム界ではプログラムされていないはずのキャラクターが登場したり、間違った動きをしたりすることが、ままある。このような状態を、「あっ! バグが出た」と言う。
プログラム上のミスではあるが、実に楽しい現象であり、これを見つけるためにゲームをする人がいる程、熱狂的なファンも多い。「ディグダグ」などは、このバグの宝庫だ。みんなでディグダグバグを捜して、ナムコにハガキに書いて送ろう。担当者がマッサオになることうけあいなのだ。

フジナントカ
「フジナントカのヤマナントカさん」と女の子が言った時、「富士経済の山本サン」と即連想できる人は、能力はあるが部下運にめぐまれてない人だ。今週の運期は下降気味。ラッキーカラーはベージュとぐんじょう色。

ボディソニック〔body sonic〕
イスにステレオを埋め込む。人間が坐る。聴くことのできない振動まで、音楽のすべてが人間を包みこむ。なんたる臨場感、なんたる陶酔。音・音・音…。と、その時、更に大なる振動が身体を包む。我にかえる。地震だ。そう、地球は大きなボディソニックだったのだ。ああ、この感動! 世界は一家、人類は皆競艇。た、たすけてくれ〜〜〜!

火中の栗〔かちゅう・の・くり〕
拾おうとすれば火傷を負うことが解っていても、敢えて行なうことの例え。これを「敢えて火中の栗を拾う」という。
社長がこの言葉を口にする度に「敢えて課長の馘を拾う」と聞こえるのは、ぼくのひがみだろうか。

かちぐり
火中の栗(前項参照)とは無関係。「神田かじ町、角の乾物屋で買ったかちぐり固くてかめない。返して帰ろう」という言葉遊び。現代ではこれを「アタリも絶賛、新宿あたりで大当たり。あたり前だよナムコだもん」という言葉遊びと並んで、言葉の二大ゲームと呼んでいる。

ナムコ
月給50万、ボーナス年6回、週休6日制、休日手当があり、残業手当があり、住宅手当があり石炭手当(古いな〜)があり応急手当がある会社…だったら良いナァと社員一同が思っている会社。

豆本〔まめ・ほん〕
おまめのごほん。身体にエェヨー。

CHARACTER CORNER

キャラクターコーナー

ナムコのビデオゲームは、楽しさ絶対裏切らない充実物だけど、このナムコゲームをトキメかせているのは、ゲームストーリーはさることながら、実は、デザイン完成度の高いキャラクターが大いに関係しているのだ。特にナムコの場合、ビジュアルな面では、この業界でも折り紙つきの実力派。それもそのはずナムコでは20人ものスーパーデザイナーを抱えて、NEWゲームのイメージに沿う、オリジナリティ溢れるキャラクターの追及に余念がないからだ。

ここで一つ豆知識を披露するとゲームマシンに関わるキャラクターは、専門的には2つに分類される。まず一つは、画面に登場するキャラクター。「ビデオキャラクター」が正式名称だが、これは、コンピュータを操作して、一ドットづつ絵を描いていくことから、ナムコのクリエイター達は「ドットキャラクター」とも呼んでいる。そして、もう一つは、このドットキャラクターの、もと絵ともなっているイラスト、そう、ポスターや、アップライトゲームの看板などを飾っている、あのキャラクターを「ソースキャラクター」とおいしそうに呼んでいる。

それはともかく、もともとが、ゲームのためにつくられたキャラクターであったのが、最近では、ゲームストーリーの面白さに貢献しているだけに留まらず、キャラクターそのものの面白さがキワだってウケてきた。

あのパックマンなんかは、すでに一人歩きを始めている。それも、あの憧れのアメリカで…！アメリカでは、「80年代のミッキーマウス」とまで言われ、そのキャラクター商品だけでも200種までにも及び、これが、まさに「パックマンフィーバー!!」

それで、ますます、ナムコキャラクターの信頼度に加速がついて、日本でも今、パックマンやディグダグのキャラクターが、引っぱりだこ。そこで最新情報！今度ナムコキャラクター商品第一段として、ディグダグのステーショナリーが、サン・モリッツより新発売。ビデオキャラクターがソフトにアレンジされてなかなかお洒落なハイテク感覚。ゲームファンならずとも一つは欲しいイイ物だ。ノート・缶ペンケース・ペーパーバックに続いて、ぞくぞくとオリジナル商品が登場していくので、キミのアイテムは、またまた輝いてしまうネ。

パックマンを始めとする楽しい仲間達のニュースを次々とお知らせするコーナーです。キャラクターについての質問や希望を編集室宛にどしどしお寄せください。

アメリカで大人気のパックマンのキャラクターグッズのごく一部。室内ばきや歯ブラシ、枕まであるんだよ。独特のアメリカ感覚に注目！だけど残念ながら、これらはまだ日本での発売は予定されていないんだ。

LET'S PLAY VIDEO GAMES

Tampa

高岡アミューズメントマシン同好会

No. 004

NAME NAMCO LTD

P. O. BOX 83, TAKAOKA CITY, TOYAMA, 933 JAPAN

Tampaの会員証

FROM Vitamin AM

高岡アミューズメントマシン同好会

指名手配

頼れる頭脳集団「Tampa」発起人

●藤田　朗(17才)
●柴田英春(17才)
●辻野浩司(17才)

アミューズメント産業にメスをいれる、俺達はタンパだ！（ハンパじゃないぜ）

ナムコを斬る！

うぉ！痛い！き、斬るナ～！オマエナムコを斬ったらどうなるのか知っとるかぁ!? うっう

犯人は高岡アミューズメントマシン同好会、略称Ｔａｍｐａ、１９８２年６月１日に発足したというゲーム大好き人間達。

奴らの信条は、単にＴＶゲームをして面白かったと感じるだけに留まらず、ゲームを理解すると共にストレスを解消し、あらゆる学術に応用するコトなのだと。

おまけにデータイースト社へゲームアイディアを送り、なんと２つもの作品に賞を獲得し、各ゲームメーカーから後援されているとは、なんというスゴ腕！ヤメテ！うっ斬られた～

『現在、最も面白く、オリジナリティーの高いＴＶゲームを発売している会社は、ナムコといっていいだろう。…（略）…

ナムコのゲームマシンの特徴は、大半のＴＶゲームが一度下火になると、ほとんど見向きもされないケースが多いのに対して、「ギャラクシアン」「パックマン」などのナムコＴＶゲームは今も尚根強い人気があり、現在もほとんどのゲームセンターに設置されている事である。これはひとえに、オリジナリティーとキャラクター及び効果音などを、ひたすらに追求するナムコの企業姿勢にあるのではないだろうか。これからもこの姿勢がくずれないよう、また他の会社もナムコに負けないようがんばって欲しい。』（会誌第一号より）

ひっひえ～～斬られてしまったヨ～。で、でも、Ｔａｍｐａよありがとう、僕達気持ちよ～く斬られちゃった。

Ｔａｍｐａの発行する「ビタミンＡＭ」は、隔月刊で発行されています。

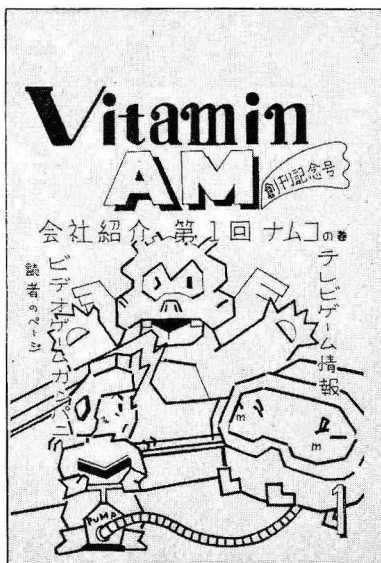
〈入会案内〉

高岡アミューズメントマシン同好会（通称Ｔａｍｐａ）では正会員を募集中です。

応募方法は、３ヵ月分の会費１５００円を現金書留か為替で。

〒933　高岡郵便局私書箱83号
高岡アミューズメントマシン同好会入会係　宛

これがＶｉｔａｍｉｎＡＭの創刊号表紙。

私は主婦になりましたが、友達のM美は車夫になりました。（主婦24才）

ビビッ

TERUKO ŌHASHI

Radio American
ラジオはアメリカン！
（提供：㈱ナムコ）

全国ネット　ウワサはヨーロピアン！？

〈放送時間・30分〉

北海道放送	(土)	21:30
東北放送	(日)	20:30
茨城放送	(金)	19:30
T.B.S.ラジオ	(日)	24:30
信越放送	(土)	23:35
東海ラジオ	(日)	26:15
北日本放送	(土)	22:30
毎日放送	(日)	25:00
西日本放送	(日)	22:15
宮崎放送	(日)	21:00
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10
中国放送	(土)	20:00

ナムコが提供している深夜放送「ラジオはアメリカン」も、放送をはじめてから一年半がたった。ＤＪ大橋照子さんのおしゃべりと、楽しいハガキのコーナーがうまくミックスされて、なかなかの人気になっている。

この番組は、リスナーからのハガキやカセットをリズミカルなトーキングで紹介するものなのだが、ＤＪがイイのだ。彼女の評判は雑誌「ラジオマガジン」でも人気投票ベスト3と好評で、多くのファンに指示されている。

〝声は18才、年は32才〟というキャッチフレーズも、彼女の為についたのだが、その声と話術にはリスナーもメロメロ。

さて、この通称「ラジアメ」は、おもしろくてもつまらなくてもハガキをじゃんじゃん採用してくれるから嬉しい。ここでのお便りコーナーは、「ちょっと止まって左右」。たとえばこんなの、「ある日、男の子が池の回りを歩いていました。そして、池に落ちてしまいました。**ボッチヤン!!**」なんていうのがウケるのね。君にもトライできそう!?

次なるコーナーは、「おもしろカセットベスト5」。自分で作ったおちょくりソングやハッとひらめいた歌をカセットに吹き込んで送ってみよう。おもしろいカセットなら即採用してくれる。

それから、採用された者には一万円か、頭の良くなる「ラジアメ」特製Ｔシャツやトレーナーがもらえることを忘れてはならない。君も是非一度ご傾聴あれ。

〈送り先〉
〒102　東京都千代田区
麹町郵便局私書箱36号
大橋照子の
ラジオはアメリカン
「ちょっと止まって左右」係
「おもしろカセット」係
「ラジアメ」についての問い合わせは、編集室ラジアメ係へ！

とても二児の母とは思えない、大橋照子さんのお姿。

高見知佳

特集!! MILAIYA体験

ドラマに歌に、アニメのアフレコと、いま絶好調の知佳ちゃん、ミライヤ体験はいかに!?

さて、ミライヤ体験第一弾は、現在レギュラー番組を7本もかかえているほど大モテの知佳ちゃん。この3月には、アニメーション「イソップ物語」のイソップ役の声を担当するそうで、めいっぱいハリキッてる。

53年の11月にデビューした時は、まだ16才の少女だったけれど、今や彼女もハタチのオナゴ、ひょうきんな笑顔の裏にも女性らしさが漂ってる。

そんな知佳ちゃんの、最近の趣味は、もっぱら盆栽いじりなんだって!? ちょっとオドロキね。特に竹や岩松が大好きで、眺めていると、心が爽やかになるんだって。「愛情を持って育ててあげれば必ずこたえてくれる。人間だってそうよね。」と話してくれた。ちょっと意外な趣味だけど、そんな興味も、彼女の自然児性からきてるんだろうね。あのハツラツとした行動は、ナチュラルで気持ちイイもん。

ところで、知佳ちゃんにゲームセンターのイメージはどんなものかと質問してみた。

「ゲームセンターっていうと、子供の世界かなって感じるんだけど、なんだかデパートの屋上をイメージしちゃう。今のゲーム場は、照明をおとした暗い場所を思い浮かべるわァ」と言われてしまった。そこで**ミライヤ**。

高見知佳プロフィール

生年月日 S.37.7.9　**出身** 愛媛県新居浜
好きな言葉 いかに生きるべきか
生活信条 悔いのないように生きる
理想の男性像 バナナというよりセロリの人
現在のレギュラー TBS 夜はともだち
日本テレビ 右門捕物帖
テレビ朝日
土曜ワイド明智シリーズ 他
2月頃新譜予定。今年はもう一味付け加えようと頑張っています！ ヨロシク。

グランプリ出場♡グーポーズ。236位だった。

「今度こそグランプリね。」真剣そのもの！

「予選、落ちちゃった！」81'00。

ナムコの数多いゲーム場の中でも、代表的な位置を占めるミライヤは、そんなダークなイメージを一掃し、SF的スペース感覚でいっぱいだ。中央のマザーコンピュータから放つレーザーディスク、ボディソニックやヘッドフォン付マシンと、今までのゲームセンターからは考えられない発想に基づいてデザインされているんだ。

ミライヤにひと足踏み入れた知佳ちゃん、おもわずひと声、「わォ！おもしろい！」

①さて、知佳ちゃんのミライヤ体験、最初は、今、一番人気の**ポールポジション**。ドライブゲームが得意という彼女、ポールポジションは初めてだった。

真剣な表情でトライする知佳ちゃん、残念ながら第一回目は予選落ち。これでヤメては女がすたる。で、2度、3度とトライアゲイン。グランプリ出場まであとひと息というところで深呼吸ね。4回目の挑戦でグランプリ出場だ！思わず知佳ちゃんも、グーポーズ。

さてグランプリ走向は、予選での練習が奏を成してか、順調な走りを見せて、右に左に車をよけて、一周目のゴールがみえてきたところでゲームオーバー。初心者にしては上々の236位でした。お疲れサマ。

②次の体験は、「**おかし大作戦**」。元祖「もぐらタタキ」のおかし番だけど、反射神経がキメてのゲーム。

「え〜!?これ苦手なんだ〜」といいながら、プレイスタート。現在のハイスコアは57点。知佳ちゃん、突破できるのかな？「えい！」バシッ。「キャッ」。ベシッ。……

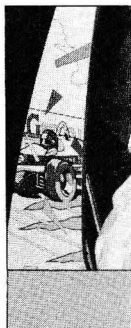
息を切って大奮闘の結果は、けっこうがんばったんじゃない？46点でした。やったネ！と、満足気な様子でポーズをとる知佳ちゃん。うっすら汗を浮かべ、息をはずませて、何にでも、熱くなるタチ!?

なかなかハシマーが似合ってるね。

ヤタッ！46点!!「まかしといて！」

現在、好評発売中のEP「赤い涙」どえ〜す！
2月にも新譜がでるの。
よろしく。

ギャラガ・ボディソニックの体験。1度目、2面目でゲームオーバー。2度目、チャレンジングステージを突破して17,260点。

休みが欲しいヨ休みたいヨズル休み欠勤でも休みたいヨ〜。（古川順二）

知佳ちゃんのサイン入り色紙、抽選で3名様にプレゼント。NGミライヤ体験係宛て

CHIKA TAKAMI

③次はウィリアムズ社の〝**ジョウスト**〟。2人用のこのゲームをナムコの女の子と一緒にワンプレイ。ちょっとゲーム内容が難しくって、知佳ちゃんもタジタジ。なんだかわかんないままに終わっちゃったみたい。

④最後に〝**ギャラガ・ボディソニック**〟。一度目は2面目でジ・エンドになってしまったが、2度目は好調？にもチャレンジングステージまで進むことができた。

ここまできた知佳ちゃんの感想は、「熱くなっちゃった！ポールポジションが一番楽しかった。次はギャラガが良かったナ。」でした。ゲームに夢中でルンルン気分の彼女、今日はこれまで。どうもありがとう！

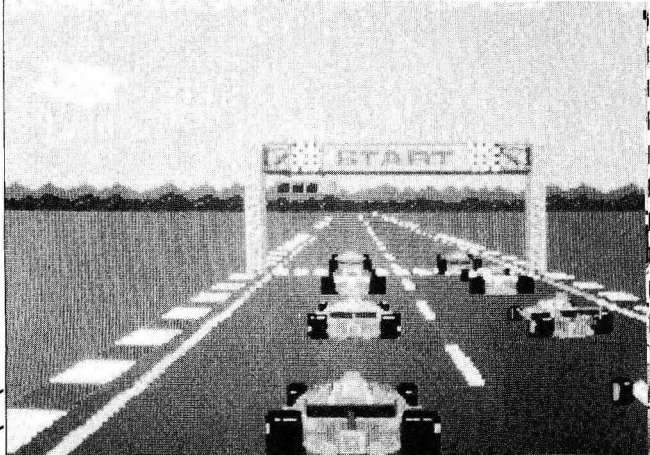
いつもハツラツの高見知佳ちゃん、最後にもう一度ポールポジションをプレイしてサヨナラしちゃった。又来てネ！

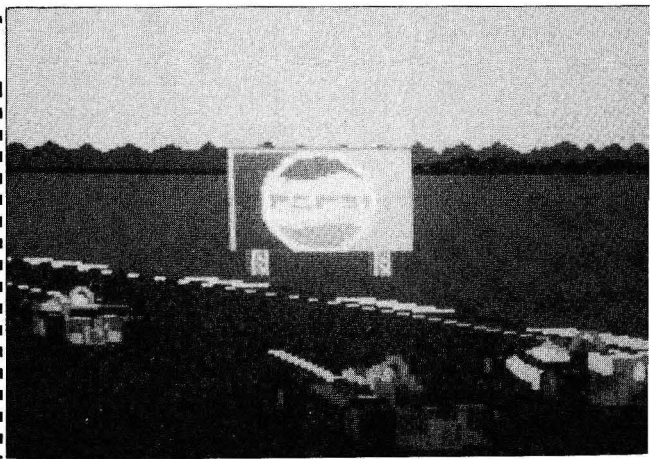
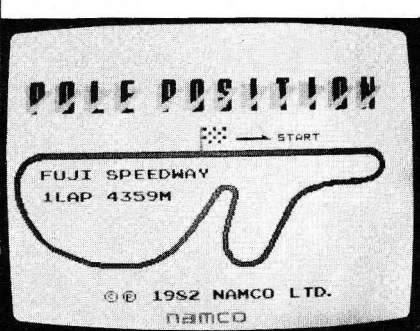
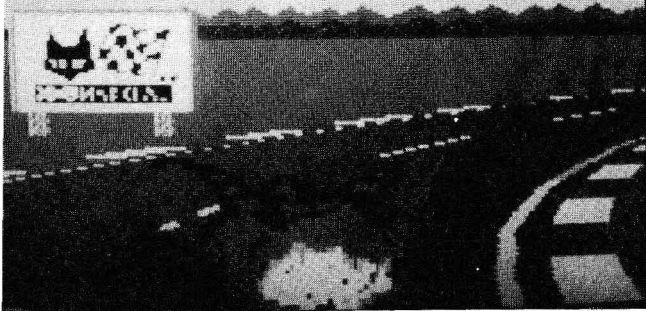
ゲームセンターの既成イメージを超越した〝MILAIYA〟。タイムスリップした快い幻惑で、どのプレイヤーもとりこになってしまう。タイムトンネルの入口から、内部中央の大型ビデオモニターまで、未来志向があふれてる。

流行のトップを走れ。

プレイはグループでする、これ、ファッションね。

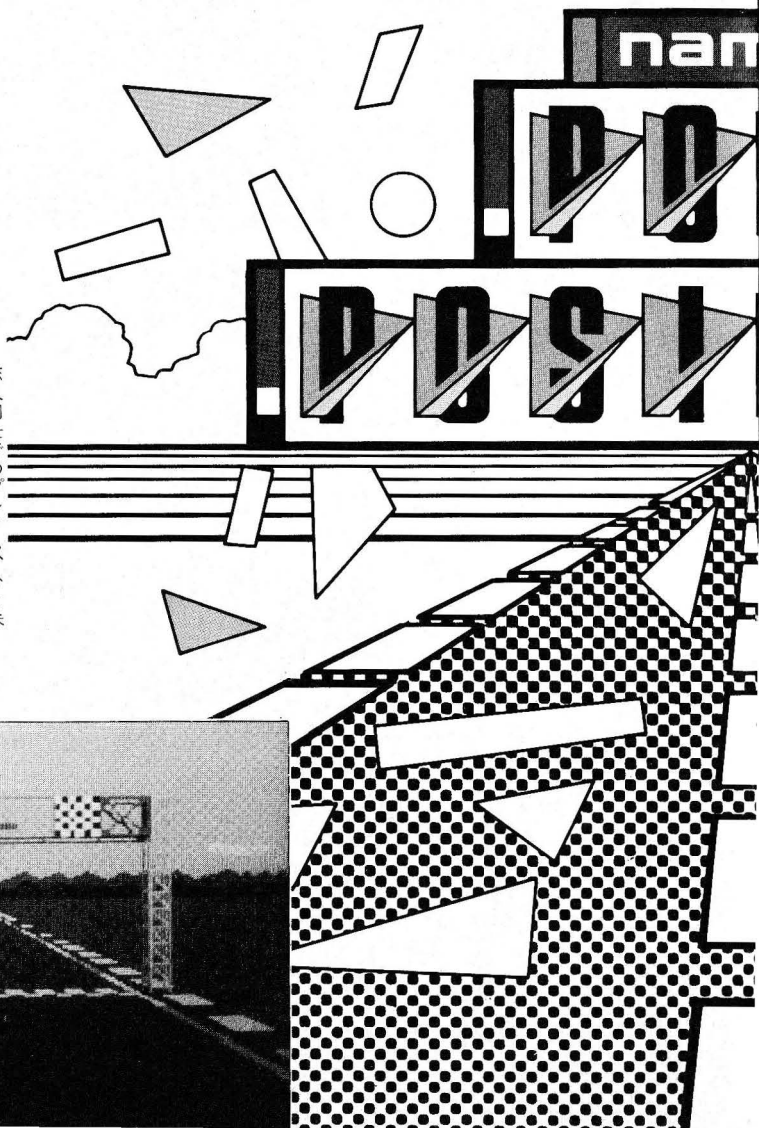
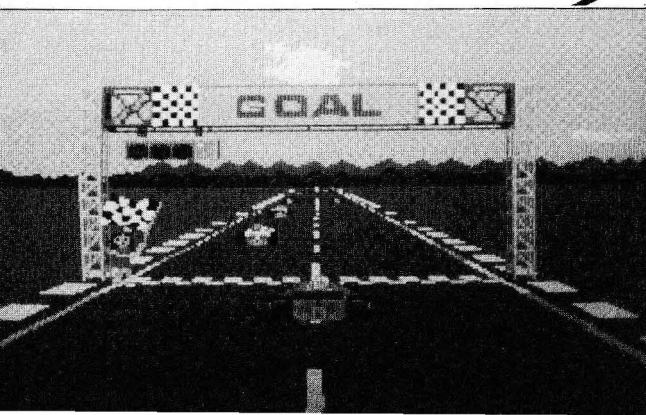
F-1レースを本格的にシミュレートしたビデオゲーム、ポールポジション。'82夏にデビューして以来、ゲームコーナーでは人だかりが絶えないという。多くのゲームファンを魅了し、今もなお人気上昇中のこのゲーム、女の子にも大モテ。グループでプレイして得点を競い合えば、10倍楽しめることうけあいだ！

ナムコのビデオゲーム「ポールポジション」は、富士スピードウェイをそのまま再現し、リアルドライビングが楽しめる。
ゆったりした操縦席に座り、小径のハンドルを握ってゲーム・スタート！チェンジレバーは高低の2段階。
実際のF-1レースのマシンの重量や、エンジンのトルク曲線、ブレーキ能力、そしてタイヤのグリップ力などを、ほとんど実車に近づけてコンピュータ→

にインプットしてあるので、思いのままの運転ができちゃう。
予選レースをラップ73'00以内で通過すればグランプリ出場だ。ラップ次第でボーナス点が加算され、グランプリのポジションが決定される。
加えてこのゲーム、もっとうれしいのは、4chステレオによるグランプリの音響の効果である。抜いたマシンのエンジン音から追い越しのドップラー音、そして後輪のスリップ音まで、忠実に再現したサウンド感覚はボディソニックにも応用され、車の震動をそのまま体験できる。（ミライヤでプレイ。）→

さて、君の得点が記録されるのは300位まで。100位以内はイニシャルが入る。勇敢にも6位入賞した君には、栄光のミュージックで賞賛される。一度は味わってもらいたい体験である。
さて、待望のグランプリ、コースを一周するごとに時間延長。4周するとチェッカーフラッグをうけてゴールインなのだ。左前方に〝エミちゃん〟の旗がみえると、感激の涙で前が見えない…というのは某F-1レースファンの話。
ギヤシフトは時速170キロで行ない、平均速度は280キロに保つことがコツ。

P.P.旋風！

今年になって、この「ポールポジション」はさらに評判になっている。ちょっとゲームコーナーを覗いてみよう。4、5人の仲間達が点を競い合って、このF-1レースに熱中している。

恋人同士でのプレイも、ひと味違った楽しみ方だね。「がんばって！」の声に、おもわずアクセルを踏みつづけちゃう！意気投合したら、「今度は僕の車にどう？」なんて、気軽に声をかけられそうだね。

　さて、君はどんなギャルとプレイしたい？

蒲田MILAIYAで発見！P.Pトリオどぇーす。カメラを向けて、ハイパチリ。さてお手なみは?

街にP.P.ギャル出現!!

六本木、渋谷、MILAIYA、街で大人気。

うわさのポールポジションの、街での人気ぶりを、レポートしてみた。どのゲーム場でもポールポジションには列をつくっての大人気。今回は的を女の子にしぼって、渋谷、六本木といったヤング・スポットルポ。

渋谷でみつけた女の子。免許取りたてドライブテクを勉強中。肩の力をぬいて！リキんじゃダメヨ～。金沢博子クン18才。

六本木は、ロアビルの向かいのゲームコーナー。P・Pに熱心なのは、アツアツの恋人同士橋本透クン(21才)と小泉千秋サン(19才)。

「週に3回はデートをしているの」という彼女、P・Pの腕前はいかに?

予選は、ペプシに一回激突、ラップ70"00でグランプリ出場。7台目でスタートを切る。ちょっと出遅れ気味だがなんなくカーブをクリア。おっと再び"ペプシ"にぶつかる!ちょっとアクセルの踏みが甘いようだが、あとは軽く流して走行。一周目のゲートが見えたところでゲームオーバー。135位の数字が点滅した。女の子にしてはなかなかのドライブテク。隣の彼の声援がよかったのかな。

デートの帰りはいつもP・Pをプレイしているという2人、やっぱり彼はドライブ通で激突なしの3周クリア。熱い視線を投げかける、彼女の姿がいじらしかった……。一気に彼は31位の入賞だった。ちなみに免許取得3年目だそうで、普段の運転も無事故無違反の模範ドライバーだった。

一見かよわそうな千秋サン、実はさりげなく上手だったりして。

今度は彼にドライブ交替。「がんばってネ。」「うん、僕ちゃんがんばる。」目と目で合図。in 六本木。

君、どうして彼氏がいるの?

さすが六本木、千秋サンみたいにカワイイギャルや、グーなカップルが多い街だ。どのゲームコーナーも、エネルギッシュなヤングであふれている。

さて、ところはかわって国電蒲田西口の3人娘。ナムコのロケーション「MILAIYA」で、P・Pに夢中のところをパチリ♡A女子短期大の中田恵子クン18才(右)小杉淳子クン19才(中央)川村正美クン18才(左)。やはり免許を持っている正美クンが、3人の中ではトップだった。恵子クンと淳子クンの2人は、ほぼ同じくらいのテクニック。

渋谷では、東急ハンズ近くのゲームスポットに参上。ここでもやっぱりP・Pカップル発見。

某美術大の原田美由紀サン(21才)と、その彼、太田誠クン(22才)。まず太田クンが3ゲームトライし、つるんつるんのドライブテクで、みごと3位入賞。おもわず美由紀クン、「やったネ!」なんて、かわいい笑顔でグーサイン。今度は彼女のトライだけれど、おっと、プレイは初めてなのか、一回目は予選落ち。再度挑戦したら、今度は予選通過。まだまだ未熟なテクだけど、そこはほがらかな笑いで吹き飛ばしちゃう。太田クンのコーチでもっともっと勉強してね、美由紀クン。

セリカに乗ってるP.Pギャル真由美クンは、なかなかのテクニカルドライバー。

ほがらか笑顔は、初心者の美由紀サン。

国立大3年生の柳原真弓(21才)サンは、セリカに乗ってる女の子。さすがカーブなんかのハンドリングはバツグン!!彼もポールポジションの大ファン。デートの時でも二人でチャレンジしたりする。当然彼は、5万点いっちゃうテク。二人ともレースが大好きで、富士スピードウェイにも何度か見学に行ったことがあるという。スポーツも、なんでもこなすという元気ハツラツの真弓サンだ♡

免許取りたての杉田修子クン(18才・右)と、吉田美沙クン(同・左)の2人。P・Pでドライブテクを勉強中とのこと。一日一回はプレイしないと気がすまないというP・Pギャルの美沙クンは、じゃっかんおしとやかで、やっとで予選通過。「教習所みたいにうまくはいかないわ」といいつつも、2周目を走る修子クン。ガッツが入ってるネ♡

NG取材班は、これからもどんどん活躍します。ヨロシク♡

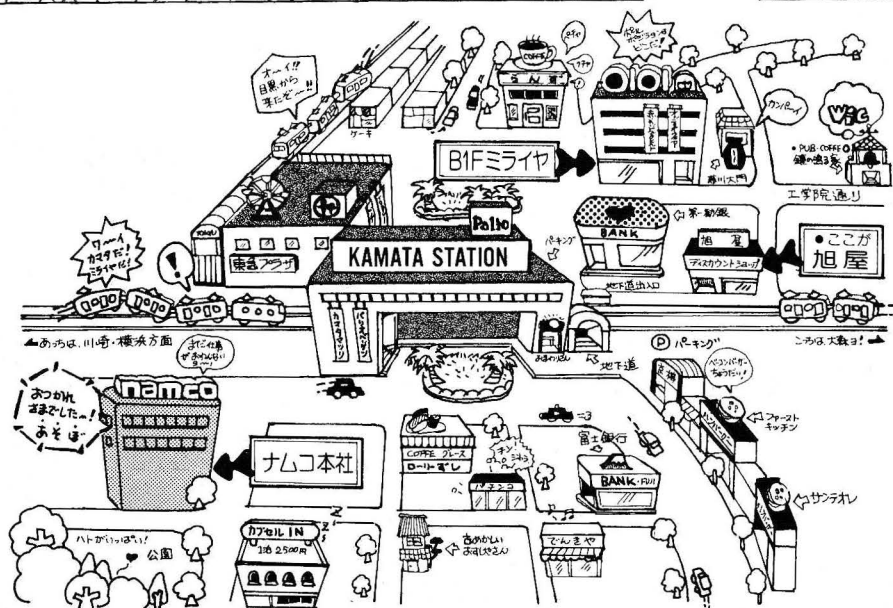
免許取りたてで、只今ドライブテクを勉強中の修子クンと美沙クン。

強いぞ！スーパー！
激烈変身
スーパーパックマン
正義の味方が帰ってきたぞ。
ボーナス・ステージ知ってるかい？
厚い壁もぶち抜くぞ。
モンスターをやっつけろ。
僕らのヒーロー、パックマン。
SUPER
PAC-MAN

ナムコナムコーナー

NAMCONAM CORNER

いい男読むベシ

いい女読まなきゃソンソン

namともお得な耳より情報をナムコファンのあなただけにコッソリおしえちゃO！というわけD、今回はナムコ本社の所在地でもあり、ワタクシの生まれ育った町でもR、蒲田（かまた）の秘境を御案内。

蒲田とは、いったいどんな町か？ということは、生まれ住む人間にもよくわからないのが実情。代表的な駅ビルの町ということは確かだ（この駅ビル、ナント3つもある！最近、きれいになったんだけどね）。こういう町によくあるパターンで、駅前ばっかりやたらとキレーで、ほんのちょっとでも裏にはいると浮浪者がうろつきそうな汚い道が、ひしめきあっている。でもそういった裏道の方が愛着の持てる町なんだ。

そんな裏通りの商店街にあるディスカウントショップが、今回、一番紹介したいところ。安さが爆発するのは、なにも新宿ばかりじゃない！なーんて、ワタクシも3、4年前から利用させてもらってるんだ。だって値段が破格、なんといっても近所だし、夜だって9時までやってる。この店、衣料品、電気製品（オーディオ、ビデオ関係、etc）が目玉商品。カセットテープなんて4割引ぐらいで売ってるヨ。安い安い、何でも安い！ナムコでも有名ヨ！というわけで、ナムコ社員の利用者も少なくない。とにかく若者の店ナノダ(なぜか、中年層も多いが)。店の名は、旭屋デス。

さて、蒲田にとって忘れられない存在、ミライヤ。未来屋というくらいだから、単なるゲームコーナーではない(？)。そこにかくされた秘密に気がついた人いたかナ？ その謎を数式にしてみると、次のようになる。キミ達に理解できるかどうか……。

ΣMt＝∫t(○|○|)＊BIF
—HENRYAFRICA＋DK)

ΣMt：Mi-aiya、つまり未来屋の時系列モデル
○|○|：御存知、駅前のマルイ
BIF：地下一階
DK：デンシコーガクイン（電子工学院
HENRYAFRICA：ヘンリーアフリカ

って何のことだかわからない！蒲田の㊙情報、独断と偏見に満ちてしまったけど、まァイイか。ホントはもっともっと、奥深くまで伝えたかったんだ。なんにしろ、蒲田わが町、かわいい町。

ねェ、フジワラさ〜ん♡ はい、藤原ですが…。

午後の国

一話〈実験〉　作・冨士弘

今、「マクロス」のプラモデルにひいひい言ってる冨士先生を応援してちょ。

はい B・A・ベクター

こっちは?

クリップ・クロコダイルマウス

そっちのおじさんは?

ぼくのパパ

ではミカンの色は?

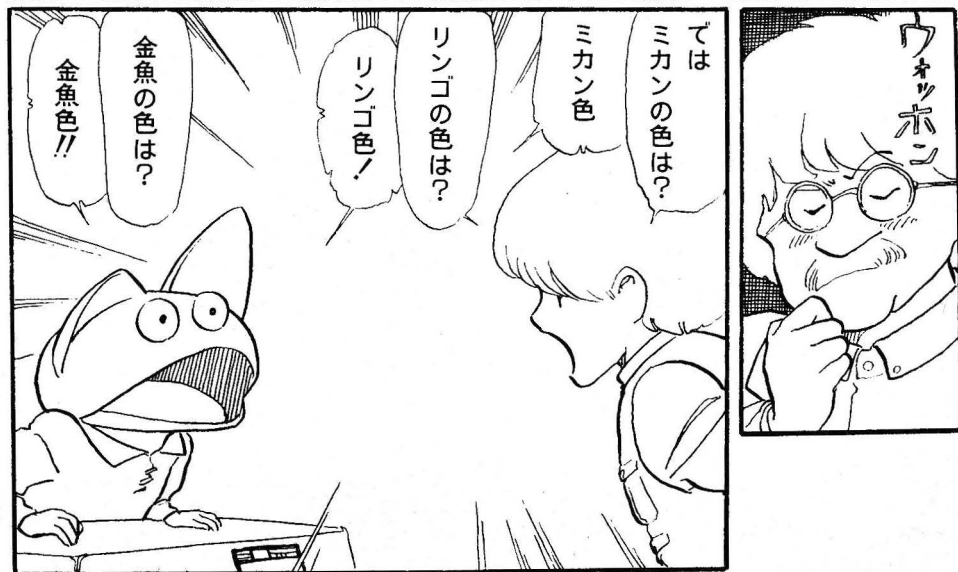
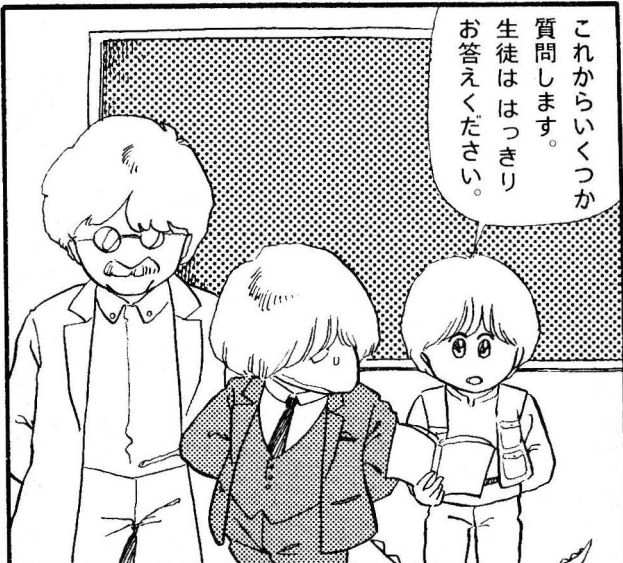
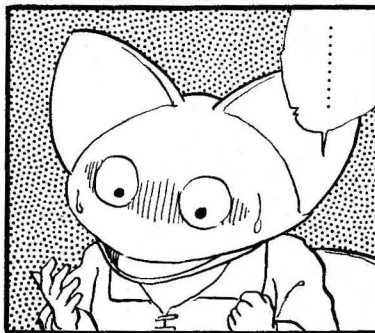
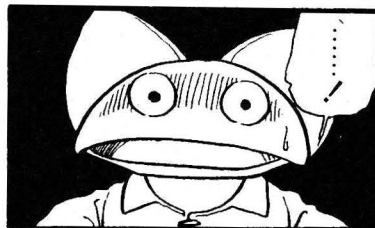
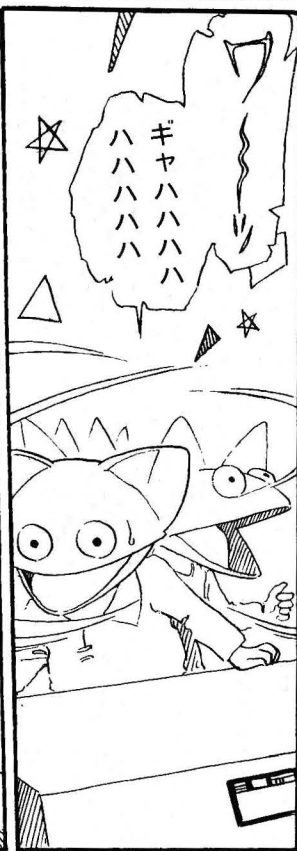
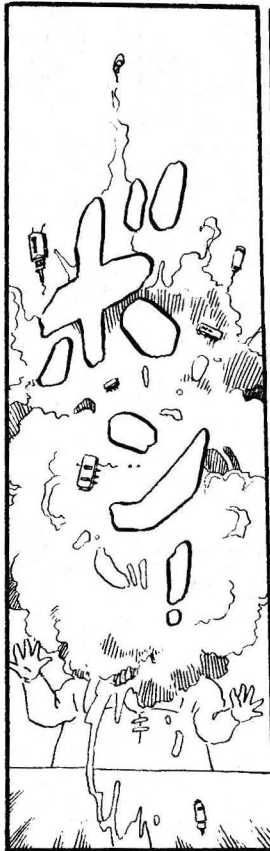
ミカン色

リンゴの色は?

リンゴ色!

金魚の色は?

金魚色!!

トンボの足の数は?
6本!!
カニの足の数は?
8本!!
ヘビの足の数は?
……!
ワ〜〜ッ
ギャハハハハハハハハハ
ボン!
ムカデとゲジゲジとデンデンムシの足の総数は?
……
また失敗だよおじさん
だめなんだよいちどにゼロと三ケタ以上の計算をさせちゃ

追いかけてロボット

全日本マイクロマウス大会

独断と偏見でロボットの情報やイベントを追求し、諸君にジャンジャン提供しようというアクティブなコーナー。「追いかけてロボット」第一回目は、先日マスコミでじゃんじゃんと話題を呼んでいた「全国マイクロマウス大会」をルポってみた。

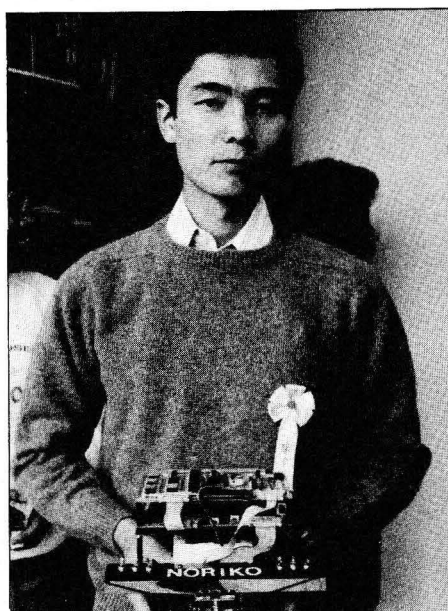
この大会は、昨年の10/29〜11/7の10日間、東京の科学技術館で「'82全国ロボット大会」と共に開催された。これは、手製のロボットにマウス迷路を通過させ、その通過時間を競う大会だ。マイクロマウスと呼ばれるこのロボットは、15分以内に迷路の中心へ自力で辿り着かねばならないのだが、なかなか困難を極めている。165台のエントリーロボットのうち、決勝まで残れたマウスはたったの24台。それ以外のロボットはほとんどが動かなかったというハードな競技だった。

しかし、これにもメゲずゴールまで進み、みごと優勝したマイクロマウスの最短時間はナント26秒5。麦田憲司さん(30才)の作品で連続優勝ものだった。おめでとう。(写真)

又、参加マウスの中で目立っていたのが、家族3人の合作。作者はパパ、声がママ、そしてマウスのネームが子供のものだというわけで、「ファミリー賞」を受賞してたっけ。

さて、この大会はこれで3年目になるのだけれど、実は「ヨーロッパ・マイクロマウス大会」と姉妹提携を結んでいるのだぞうだ。創造力豊かな小学生から大学生一般に及ぶ世代の技術の成果を競い合い、科学技術への理解を深めることが目的で、企画から運営まで、すべてナムコの協力だったなんて、私も知らなかったのでした。ひぇ〜。

とにかくこの大会は、ソフトとハードの技術がうまく組み合わないと、絶対に走らないという難しいものだけど、それだけにテクノロジーファンには魅力のイベントだ。

毎年秋に行なう「マイクロマウス大会」、問い合わせはナムコ事業課へどうぞ。

My-ROBOT マッピーの巻

さて、今回のロボット紹介はマイクロマウス大会に、デモンストレーションとして一昨年からデビューし、今や大人気の「マッピー」だ。

彼は、迷路脱出ロボット、現在のナムコのヒーローである。マイコン制御でどんな迷路もピピッと計算してしまう。18cm幅に仕切られた288cm×288cmの迷路に、「いってきます！」と飛び出すと、中央ゴールの悪ネコ風船を探しにひとめぐりしてしまう。

彼の人気の秘密は、コミカルな動きと、音声合成によるおしゃべりだろう。袋小路に入ると「ヨイショ、ヨイショ、ヨイショ」と回れ右、ワルネコ風船を「エイッ」と割ると、今度は「やったぜ！エイエイ」と叫び、帰りはサイレンを鳴らしながら元気に最短コースで入口まで直行する。ホントにひょうきんなネズミなんだ。

今や彼は、全国の各イベントでひっぱりだこ。兄貴分の「ニャームコ」も〝ナムコのニャームコ〟というキャッチフレーズと共に、各方面で広く活躍している。

まっすます人気の迷路脱出ロボット「マッピー」が見れるのは、ナムコ協賛のイベントだけ！（独断といいつつ、やはりナムコをひいきしてしまうのです。

——(ち)

ロボットを作りながらミカンを食べるのはよそう。

1982年印象に残ったゲームBEST 10

短い冬休みを終え、ボケーッと会社へ来たら、なんでもいいからベスト10を書けという事で、去年印象に残ったゲームを考えてみたりするぞ。

♬1位　ポールポジション

ポールポジションっつう位だから、ポールポジションがいーんだろうな。見てるだけで車酔いしてしまいそうな迫力。理由は説明するまでもない。

♬2位　バトルゾーン

ちょっとシロウトの人にはナジミがないはずだ／どの店にもあるというシロモノではない。モノはアメリカ、アタリ社のアップライト（つっ立ってゲームする奴)。2つのレバーで戦車を操作して敵をやっつける。敵が死角に入ったら大変。回転させて正面へ。(風景が360°回転する。)

♬3位　ズーム909

去年の暮れ発表の3D感覚ゲーム。(俺って3Dが好きなんだなー。) 加速、減速ができるのがすごい……オリオンもできたのか。(知っている人はマイコン通)

♬4位　ディグダグ

戦略的穴掘りゲームディグダグ。'57年2月から半年以上、ゲームセンターはディグダグ1色だったものな。ファイガーはこのやろうと思いながら、プーカは可愛いのでよけてくれと祈りながら、岩を落とす。結局非情なのだ。

♬5位　ギャラガ

不思議なゲームである。普通一年もすれば人気が落ちてくるのにコンスタントに人気がある。CPU3つがきいてんのかなー。だって俺の使ってるFD-1100は2つしかないンだもんナ。

♬6位　ドンキーコング

このゲーム、小中学生に人気があるね、実際すごい。でも俺がヘタクソでおもしろくないから6位。

♬7位　プーヤン

ゲームそのものは大した事ないが（コナミさんゴメン）母親ブタが仔ブタを助けるというのが泣かせる。

♬8位　ハンバーガー

ウィンナー、目玉焼き、ピクルスが手足を生やし追いかけてくるのがブキミでいい。

♬9位　ペンゴ

ダイヤアイスを3つ揃えるとチカチカとはなばなしくていい。

♬10位　ドンキーコングJR。

ドンキーコングの第2作。これもヘタクソで好きでないけど、親思いの息子にメンじて10位。

———なもんかな。これからは諸君にベスト10を作ってもらいたい。最近オモシロイゲーム、好きなゲーム、その理由、他、何んでもいいから書いて送ってくれ。気が向いたら何かオリジナルグッズを送ってやるかもしれないぞ。

———NG BEST 10 担当係

お便りは葉書で下記の住所に送ってください。

〒144　東京都大田区蒲田5-38-3　朝日ビル
㈱ナムコ
NG編集室　NG BEST10係

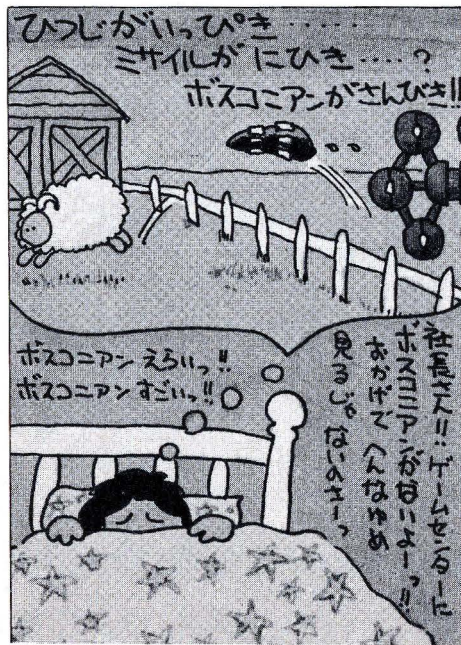
HELLO

ハーイ！ゲーム大好き少年少女たち、こんにちは。華々しくNG創刊号にデビューしました、NG・TALK。このページはゲームファンの君たちが主役のページですぞ。ナムコのイモ、じゃない花であるコイモねえさんがこのページの監督さんになりました。そこで、自己紹介します。わたしはナムコの社員です。毎朝ねむそうな顔で出社する良い社員です。そして、その性格はいたって温厚かつまじめであります。ですから勤務時間中にお菓子なんかは絶対食べます。以上自己紹介でした。

それではみなさん！楽しいページをいっしょに作っていこうじゃないか。

〝ごーんなハガキが届いたぞ〟

●香川県観音寺市のラジ・アメファン、矢野君からのお葉書です。このハガキを見た時、万年金欠病のコイモねえさんは、ドキッとしたぞ。でも、よーく見ると……。違うところ見ーつけた。聖徳太子の顔はもっと下膨れなんだよ。それから、聖徳太子は漢字で書こう。でもね、一生懸命かいてくれたのよね。それだけでも、おねえさん、うれしい。でも本物を送ってくれたらもっと、もっとうれしい。

〈コイモ〉

●横浜市高津区の遠山君からのお葉書です。

お、おねえさんは悲しい。このハガキをカラーでお見せできないのが。とってもきれいなんですよ。いつかきっと、NG・TALKをカラーページにするぞ！待っててね。

ところで、ボスコニアンのないゲームセンターて、どこかな。ボスコニアンのファンて、けっこうたくさんいるのに目立たないのよね。遠山君の願い叶えてあげたいな。よし、おねえさんが社長に頼んでみる。待っててね。

〈コイモ〉

Q&A

Q・ナムコゲームスクールというのは何ですか。入ってみたいのですが…。社員なのですか。

愛媛県大洲市　上田洋介

A・お答えします。ナムコゲームスクールは、ナムコとゲームファンをつなぐ架け橋みたいなものです。豆本を作ったり、みんなの質問に答えたりする、頭脳明晰集団のことなのです。ですから、入会制度などはありませんが、手紙や質問をドシドシ送ってくれれば、君もゲームスクールの仲間になれるんだ。だから手紙をいっぱい送ろう。

〈コイモ〉

Q・実は、ずーっと前から疑問に思ってたのですが、あのゲームの機械は一台いくらくらいするのですか。

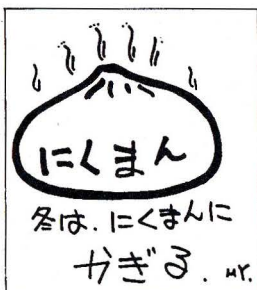
静岡県浜松市　山田　孝

A・山田くん、いいところに気がついたねー。ウン。でもおねえさんも知らないのじゃ。企業秘密じゃ。なんてそれはウソだけど、次回のNGが出るまでに調べておく。ウン絶対。約束だ。

〈コイモ〉

FREE TALK

ナムコの社員さん、ぼくの話を聞いてください。

ぼくは、静岡に住んでいる中学一年の男の子です。ぼくの住んでいる所は、大きなゲームセンターが2つしかありません。そのうちの一つは、すっごく大きいのです。(東京のゲームセンターには負けるかもしれないけれど。)そのゲームセンターで、ぼくは、ポールポジションをやっていました。僕の身長はちなみに142cmです。だから、イスにしっかり座ると、アクセルに足がとどかないのです。イスに浅く座って、寝るようにしてやっていたら、OLみたいなおねえさんが三人、ぼくのまわりにやってきて、ギャーギャー騒ぐのです。かわいいとか、ぼうや、いくつとか言うのです。ぼくは小さいけれどゲームのエキスパートだと思っているので、すごく傷つきました。そして、ぼうやとか言われたのであがってしまって、二万点ちょっとしかいかなかったのです。いつもは、四万点くらいいくんです。

ぼくは言いたい！応援してくれるのはうれしいけれど、ぼうやとか、かわいいとか言われるのはいやです。

何を言われても、動じない強い心を持ちたいと思ったのです。

ナムコの社員の人で、そういうことを経験したことある人いますか。いたら僕に手紙をください。

静岡市　河村　晃

☞晃くん、お手紙ありがとう。晃くんの手紙を読んで、ナムコの社員に聞いてみました。ゲーム中に女の子からかわいいなんて言われたことはないけれど、ノックダウンをやっている時、そのかっこうがおかしいと、全然知らない女の人達に笑われた人が、約一名ほどおりました。晃くん、君はまだ若いんだから、そんなことでめげてはいけない。常にゲームに熱中し、高得点を出せるよう、がんばってくれたまえ。

〈コイモ〉

にくまん
冬は、にくまんに
かぎる。M.Y.

▲埼玉県所沢市　矢沢君より

INFORMATION

“お便り、待ってます。”

次号より左記のコーナーを設ける予定です。

①手作りゲームコーナー
テレビゲームに限らず、自分の考案したゲームを送って下さい。

②ぼくの、わたしのおともだち
ゲームがとても上手な友だちや友だちにまつわるエピソードなど送って下さいね。

その他、イラストや失敗談、ナムコに関する質問などなど、楽しいお便りをいっぱい、いーぱい送って下さい。待ってますぞ。

☆NG・TALKへのお問い合わせは、往復ハガキか返信用切手同封でお願いします。

お便りには、住所・氏名・年令・職業・好きなゲーム機・好きなタレントを明記して下さい。

〈宛て先〉
〒144　東京都大田区蒲田五ー三八ー三　朝日ビル　㈱ナムコ
NG編集室　NG・TALK係

“妖怪のあだ名付けあそび”

最近職場で「妖怪のあだ名付けあそび」が流行(はや)ってます。どんなふうにして遊ぶかというと、例えば、昼休みが近づいて「ギュルルル…」なんておなかを鳴らす人がいたら、「このお、妖怪“腹鳴(はらな)らし”！」と叫びます。また、ラーメン屋さんで、丼(どんぶり)のへりに口をくっつけて食べてたりすると、「出たな！妖怪“へり食(た)べ”」なんて声をかけます。ポイントは、あだ名を付ける時は漢字の音、訓をうまく使って「古語」のようにすること、呼びかける時は「ゲゲゲの鬼太郎」および目玉親父の立場になることです。ちなみに今できてるのは、「物失(ものう)せ」、「栗食べ」、「鼻水(はなみず)つづき」、「腹べらし」、「二度鳴らし」、「大あくび」、「あげあしとり」などです。あなたもイマジネーションをふくらませ、仲間と遊んでみましょう。

ねェってばゴータマさん。我道にちょ〜ちんを！って言ってるでしょう。（コスギ）

FROM STUFF

遂にナムコとゲームファン・ラジアメファン・ロボットマニアを結ぶコミュニティ・マガジンができました！いつも、プレゼントの応募や、ラジアメに楽しい葉書をどうもありがとう。これからは、NGにもめいっぱい、いろんなお便りを送ってくださいね。

　これから、2号・3号とNGはどんどん変わってゆきます。皆さんの熱いメッセージと私達の遊クリスピリット（遊びをクリエイトする精神）でNGを、個性的な、元気なコミュニティ・マガジンにしましょう！

　では、スタッフに83年の抱負を語ってもらいましょう。

●83年は、絶対に一度はお見合いをしたい。した暁にはNGで潜入ルポ、"これが見合いだ"を発表します。乞うご期待！
（コイモ）

●もっと女らしくする！例えば…酒量を押さえる・人前で暴れない・カラオケは2曲まで、振りはほどほどに…など。できない時は無理せず来年にまわす。
（たかちゃん）

●食べよう！太ろう！赤字を入れよう！
（END）

〈㊟彼はNGの偉大なる校正マンなのです〉

●愛がほしい。私のキーワードです。このリリックに語りたい。83年新しいフライトです。NGをポケットに入れて飛びます。
（山ちゃん）

●83年の抱負。25才になるから、力強く生きる。（すぐに死にたくなるのをやめる）まゆ毛を濃くする。福袋好きをやめる。猿に気を取られるのをやめる。
（M美）

●森羅万象、嗚呼無情、待てど暮らせど来ぬ夢を、よい待ち草のやるせなさ、今年は夢も来ぬさうな、せめて羽の数だけは、アホウ鳥よりふやしませう。
（冬遊子）

●今年は、ヒロミに押されてノミネートならずでしたが、来年こそは83年度レコード大賞をいただきます。ファンの皆さん応援してくださいね。
（主婦歌手）

●83年は絶対にネズミ捕りにつかまらないぞ!!（ちなみに82年には30kmオーバー・35kmオーバーと2度つかまったのダ！）
（中年のライダー・タッド）

●時々、夜の本牧埠頭へ行きたくなる。海を眺めて心の洗濯をしたいのだけど、なかなか実現できない。今度はホントに行ってしまおかな……。（ちっと）

●83年は運転免許をとりたい！人を手にかけそうで今まで懸念してたんだけども。そうして、気ままな一人旅をする。
（K&K）

●でもね～。働くって疲れるのねェ。ナムコってこーいう所だったのねェ…。ピッカピカのOL一年生。一番ぺーぺーなのってつらいわァ。P.P.やったら直った。
（完全病気のUちゃんよ。）

●最近ヒゲソリを止めた。「伸ばすのか!?」と周囲は言うが、ヒゲはのばすものでなくのびるものとの真実が受け入れられるのは何時の日の事か……。（古川）

（この2人はテーマを無視してます。）

　なんだかスタッフでない人まで書いてくれて、ニギニギしい最後となりました。皆さんはどんな年にしたいのかな？

　ではでは2号が出るまでお元気で、たくさんのお便り待ってます！

　尚、NGへのお便りには、
①住所
②氏名　③年令　④職業
⑤好きなゲーム機
⑥その他、最近出会った面白い出来事、遊びなど書き添えて、下記の住所宛に送ってください。

掲載させて戴いた方には、ナムコ特製のステッカー他、素敵なプレゼントを差し上げます。

144-□□
東京都大田区蒲田5-38-3
朝日ビル
㈱ナムコNG編集室
○○係 宛

NG 創刊号
昭和58年2月15日発行
発行 ㈱ナムコ NG編集室
〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル
(03)736-1211（大代）

ハトさん ハトさん 私のバイクはあなたたちの公衆便所じゃありません。（鏡）

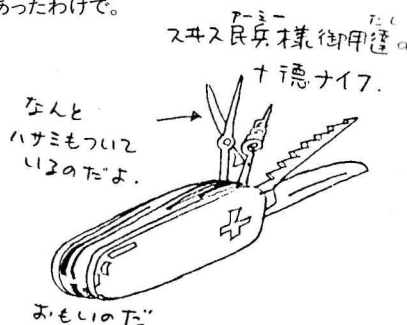
Crossover Media

こだわってちょうだい…

筆者プロフィール
ペンネーム　宿屋の飯盛
28才1月18日生まれ
㈱ナムコ総務部人事課勤務
　コーヒーとたばこが死ぬほど好きで、その為に髪がカサカサになってしまったという自称「キス上手」(？)の彼。古本集めが大好きな、学者ハダの兄貴である。

　高校一年のころだけど、米軍の戦車兵用ヘルメットを持っていたことがある。誰でもそうだろうけど、この年ごろは元気いっぱいで、ほかにもいろんなものを持っていた。YS-11(これ飛行機です)のフュエル・タンク。フタ、というのがなかなか評判、良かったんですがね。あと、とくに考えなしに書いてガリ版印刷してしまったポルノ小説という一件があったんですが、これはすこぶるオヤジに評判が悪かった。ダムに投げこまれました。映画のポスター集めに熱中したことがあった。その頃は誰もポスターなんて集めようとしなかったので、映画館に行くと、倉庫に入れてくれて、好きに持ってけと言われた。そんなワケで、ぼくの部屋には特大版のポスターが林立していた。あんまり大きいので、壁に貼れない。で、丸めてスミに立ててあったわけで。

　実にガラクタに囲まれて生活していたと言っていいんだけど、よく考えると今でも同じじゃないかと思う。ホントのところサッパリ役に立たないものを手に入れて喜んでるっていうのが、ぼくだけじゃなくて、みんなの本当じゃないのかしらん。とくに男は絶対そうだと思う。ポケットのたくさんあるジャケット、スイッチだらけのオーディオ、凝りこりの料理、十徳ナイフ―まあ、男の好きなものは、こんなものです。それは一種の幼児性だと思う。モノにこだわる、コマカイものが好き、というのは、まぎれもない幼児性のあらわれなのだ。

スイス民兵様御用達の十徳ナイフ。
なんとハサミもついているのだよ。
おもいのだ

　ところで、戦車兵のヘルメットは、友達からユズってもらったのだけど、その友達からこないだ電話がかかってきた。あのヘルメットがあったら、返してもらえないかというのだ。ぼくがヘルメットを持ってたのは15のころのことで、実は今27サイです。12年！実に12年であります。古いことをいうようですが、これはエトがひとまわりする歳月なのだ。彼は12年もこだわってたのである。(カレは今、銀行員です)。ヘルメットは16の頃に、別の友達にあげちゃったんですけどね。ぼくだって、とり返したいと思っているのだ。

NG創刊号 昭和58年2月15日発行 発行 (株)ナムコ NG編集室 〒144 東京都[illegible]区蒲田5−38−3 朝日ビル 定価 あなたにあげるナムコの初体験(特別価格〇円)

© 1983 NAMCO
ALL RIGHTS RESERVED